

FALL 1998

# RESIDENT EVIL™ #3

- 3 ACTION-PACKED STORIES!
- READER'S ART GALLERY AND LETTERS PAGE!
- INTERVIEW WITH RE PRODUCER SHINJI MIKAMI!

\$4.95 U.S. / \$7.50 CANADA  
ISBN 1-58240-043-1

After A LONG ASS delay, my latest scan in trying to finish up all the RE comics! Enjoy this and go to #comics-depot to get more! Need help? Want to help?  
genki\_akuma@lycos.com and genkiakuma.20m.com

E.Y.F.R.E. TEAM  
TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO - RAFAEL\_RESIDENT



# RESIDENT EVIL™

A REVISTA EM QUADRINHOS OFICIAL #3 - OUTONO DE 1998

## NESTA EDIÇÃO:

- **"CAÇA AO LOBO"** - A UNIVERSIDADE DE RACCOON CITY É ATERRORIZADA POR UM ASSASSINO DAS SOMBRAS. SERÁ QUE JILL VALENTINE SAVARÁ O DIA?
- **"ILHA DO PERIGO"** - O PARAÍSO SE TORNA UM PESADELO INFERNAL QUANDO O G-VÍRUS INFECTA UMA ILHA TROPICAL.
- **"VÔO DA MORTE"** - NA PRIMEIRA PARTE DESTA HISTÓRIA, CHRIS, BARRY E JILL VÃO PARA A EUROPA ATRÁS DO QG DA UMBRELLA.
- ENTREVISTA COM O PRODUTOR DE RESIDENT EVIL, SHIJI MIKAMI.
- A ESTRÉIA DE NOSSA GALERIA DE ARTE DOS FÃS E CARTAS.
- **"ARQUIVOS DE RESIDENT EVIL"** - O PRIMEIRO DE NOSSOS ESPECIAIS TRAZ OS PROFILES DE CHRIS E CLAIRE REDFIELD.

## Créditos e Agradecimentos:

Baseado em personagens e situações dos jogos da Capcom, Resident Evil e Resident Evil 2.

Para Capcom entretenimentos:  
Novo Especialista de desenvolvimento de Negócios - Don Friedman

Para Capcom Co., Ltda.:  
Gerente Geral, Divisão de Desenvolvimento e Departamento de Negócios e Pesquisas - Kenichi Tanaka.

Para Associação de Licenças e Entretenimento:  
Presidente - Dan Kletzky  
Diretor de licenciamento e negócios - Marc Mostman.

Para Image Comix:  
Diretor executivo - Larry Marder

Para WildStorm Productions:  
Editor - Jim Lee  
Presidente - Jonh Nee  
Diretor, Soluções Criativas WildStorm - Kris Oprisko.

*Correção: Capa de Resident Evil #2 por Carlos D'Anda e Mark Irwin*

RESIDENT EVIL #3, September 1998. First Printing. Image Comics, Inc. Office of Publication: 1440 N. Harbor Blvd., Suite 305, Fullerton, California, 92635. \$4.95 U.S./\$7.50 CANADA. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Artwork is © Aegis Entertainment, Inc., dba WildStorm Productions, 1998. ALL RIGHTS RESERVED. Any similarities to persons living or dead are purely coincidental. With the exception of artwork used for review purposes, none of the contents of this publication may be reprinted without the permission of Jim Lee or Aegis Entertainment, Inc. PRINTED IN CANADA.



ESTA HISTÓRIA ACONTECE ANTES DOS  
EVENTOS RETRATADOS EM **RESIDENT  
EVIL 1.**

UNIVERSIDADE DE RACCOON CITY  
LANCHONETE DOS ESTUDANTES

EU NÃO ACREDITO  
QUE A JULIE FOI MORTA,  
ESPECIALMENTE NA FACULDADE.  
O GEORGE DISSE QUE O CORPO  
DELA ESTAVA TODO REVIRADO.  
ELES SÓ NÃO ESTÃO COLO-  
CANDO ISSO NOS JORNAIS  
PORQUE NÃO QUEREM QUE  
TODOS ENLOU-  
QUEÇAM.

OH RAQUEL, EU  
NÃO ACREDITARIA EM NADA  
DO QUE O GEORGE DISSE.  
ESTAS COISAS ACONTECEM EM  
TODOS OS LUGARES, SÓ  
PORQUE ACONTECERAM EM  
NOSSA PRECIOSA RACCON  
CITY NÃO SIGNIFICA  
NADA.

JIM LEE E WILDSTORM PRODUCTIONS APRESENTAM

UMA HISTÓRIA DE **RESIDENT EVIL**

# CAÇA AO LOBO

TED ADAMS ROTEIRO RYAN ODAGAWA  
JOHN TIGHE DESENHO  
& MARK IRWIN ARTE-FINAL WILDSTORM FX CORES  
AMIE GRENIER LETRAS KRIS OPRISKO EDIÇÃO





DEPOIS...

CREDO.  
ESTÁ ESCURO  
ESTA NOITE.

ESTA ESCOLA  
É TÃO VAGABUNDA.  
TODO ESSE DINHEIRO  
E ELES NÃO GASTAM  
EM ALGUMAS  
LUZES.

HEY!  
ISSO NÃO É  
ENGRAÇADO!

POR DEUS..  
O QUE VOCÊ  
É?!



AMIEEEEE!!





**NO DIA  
SEGUINTE...**

CERTO, VOCÊS ESTÃO  
SABENDO SOBRE AS  
MORTES NA  
UNIVERSIDADE.

A RPD PEDIU A  
NOSSA AJUDA,  
ELES NÃO ESTÃO  
ACOSTUMADOS À  
ESSE TIPO DE  
COISA.



EIS O QUE SABEMOS  
ATÉ AGORA. O NOME DA VÍTIMA  
ERA MICHELLE ALLEN. LOGO APÓS  
A MEIA-NOITE, ELA FOI ATACADA À  
CAMINHO DA BIBLIOTECA  
À SUA CASA.



O LEGISTA  
DECLAROU O ÓBITO  
ÀS 12:32 A.M.

A MORTE FOI DEVIDO À  
GRANDE PERDA DE SANGUE,  
RESULTADO DE UMA DÚZIA DE  
CORTES PROFUNDOS. UM  
DELES DILACEROU O BRAÇO  
ESQUERDO DELA.



TODOS OS OUTROS ESTÃO EM  
MISSÃO, ENTÃO VOCÊS DOIS IRÃO  
LIDAR COM ESTE CASO SOZINHOS.  
JILL, VOCÊ VAI DISFARÇAR-SE DE  
ESTUDANTE. NINGUÉM, ALÉM DE  
BARRY, SABERÁ QUE VOCÊ ESTÁ  
COM OS S.T.A.R.S.

BARRY, VOCÊ É  
O REFORÇO DA JILL. NÃO A PERCA  
DE VISTA. VOCÊ PODERÁ ENTRAR EM  
CONTATO COM ELA ATRAVÉS DE UM  
PONTO DE ESCUTA NA ORELHA DELA.  
ELA TAMBÉM USARÁ UM COLAR QUE  
IRÁ TRANSMITIR TUDO QUE OUVIR.



NAQUELE DIA...

ESSA VARIEDADE DE PLANTAS VÊM DA FAMÍLIA DAS ERVILHAS E PORTAM BASICAMENTE FLORES AZUIS, BRANCAS OU ROXAS...

VOCÊ ESTÁ BEM, RAQUEL?

OH MIKE. PORQUE TINHA QUE SER A MICHELLE? ELA SEMPRE PENSOU QUE ERA DURONA. PORQUE ELA NÃO FICOU EM CASA?

COM LICENÇA. DESCULPEM, MAS EU NÃO PUDE EVITAR DE OUVIR A CONVERSA DE VOCÊS. VOCÊ CONHECIA A GAROTA QUE FOI MORTA ONTEM?

QUEM É VOCÊ? EU NUNCA TE VI NAS AULAS.

MEU NOME É JILL. EU ACABEI DE SER TRANSFERIDA DA UNIVERSIDADE GRANT. EU REALMENTE ESTOU ASSUSTADA COM TODOS ESSES ASSASSINATOS. PORQUE SUA AMIGA NÃO RESPEITOU O TOQUE DE RECOLHER?

MICHELLE VEIO DE NOVA YORK. ELA NÃO PENSAVA QUE ALGUMA COISA DE RACCOON CITY A ATINGIRIA.

OLHA, MEU AVISO PARA VOCÊ É QUE VOLTE PARA A GRANT.

MAS SE VOCÊ NÃO PODE FAZER ISSO, SIGA O TOQUE DE RECOLHER E NÃO VÁ A NENHUMA LUGAR PRÓXIMO À BIBLIOTECA DEPOIS DE ANOITECER.



MAIS TARDE  
NAQUELA NOITE...

NÃO SEI NÃO  
BARRY, ISSO PARECE  
QUIETO DE MAIS.

FIQUE  
ATENTA,  
JILL.

VOCÊ  
SEMPRE SE PREOCUPA  
DE MAIS BARRY. O QUE  
PODE ACONTECER? EU  
TENHO VOCÊ PARA ME  
PROTEGER, CERTO?

VOCÊ SABE  
QUE SIM! É SÓ  
ME CHAMAR E EU  
ESTAREI AÍ EM--

**SKREECH!**

BARRY!  
VOCÊ TÁ NA  
ESCUTA, BARRY?

UH OH!



**GRRRWLLL**

BARRY, TÔ COM  
UM PROBLEMAO  
AQUI!













JILL! O QUE  
ACONTECEU?

EU PODIA  
TE OUVIR, MAS VOCÊ NÃO  
PODIA ME OUVIR. EU CHEGUEI  
AQUI O MAIS RÁPIDO QUE  
PUDE.



VOCÊ NÃO DISSE QUE  
ESSA COISA PARECIA COM  
UM LOBO?! PARECE MAIS  
COM UM ESQUISITO  
PELADO PRA MIM.

HUH, EU NÃO  
ENTEN...

ESTÁ  
TÃO ESCURO AQUI.  
EU ACHO QUE ME  
CONFUNDI. MAS,  
COMO ELE FEZ  
ISSO?

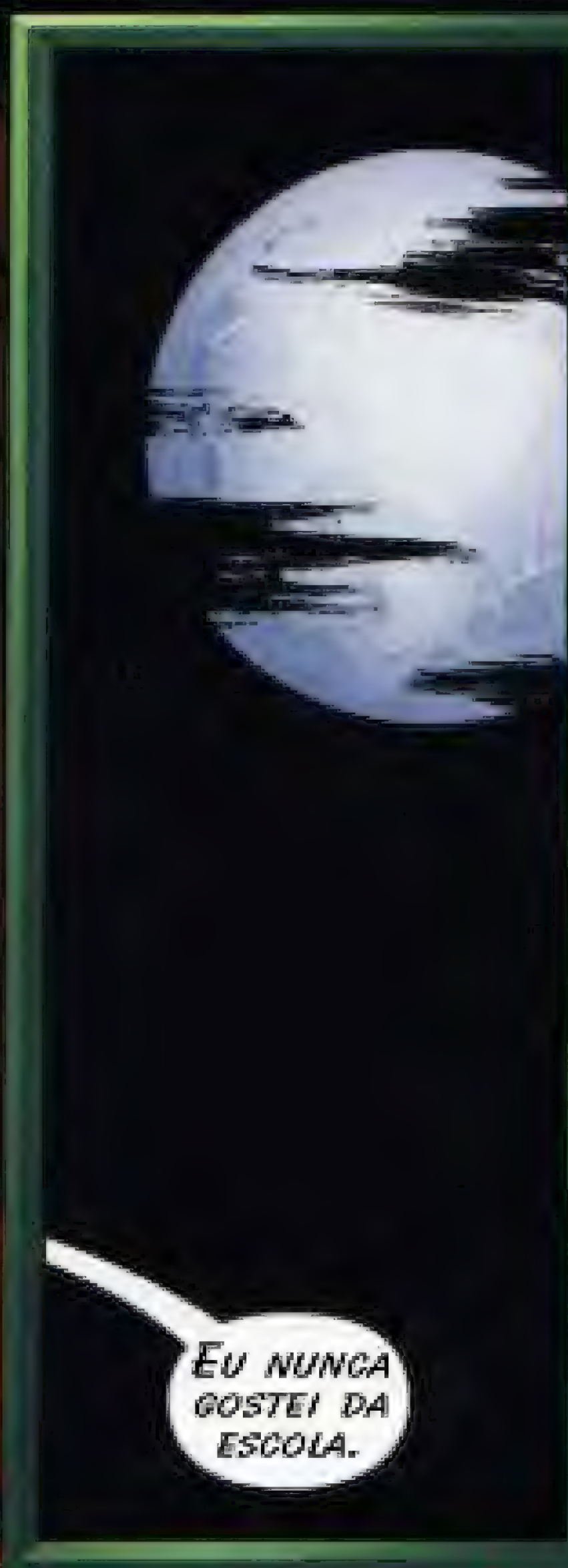


EU NÃO  
SEI.

ACHO QUE  
VAMOS ENCONTRAR  
UMA ARMA POR AQUI.  
ÃO MENOS, SUA  
CAMISETA IMPEDIU  
QUE ELE CORTASSE  
VOCÊ.



ACHO QUE SIM.  
VAMOS CHAMAR  
OS TIRAS E DAR O  
FORA DAQUI.

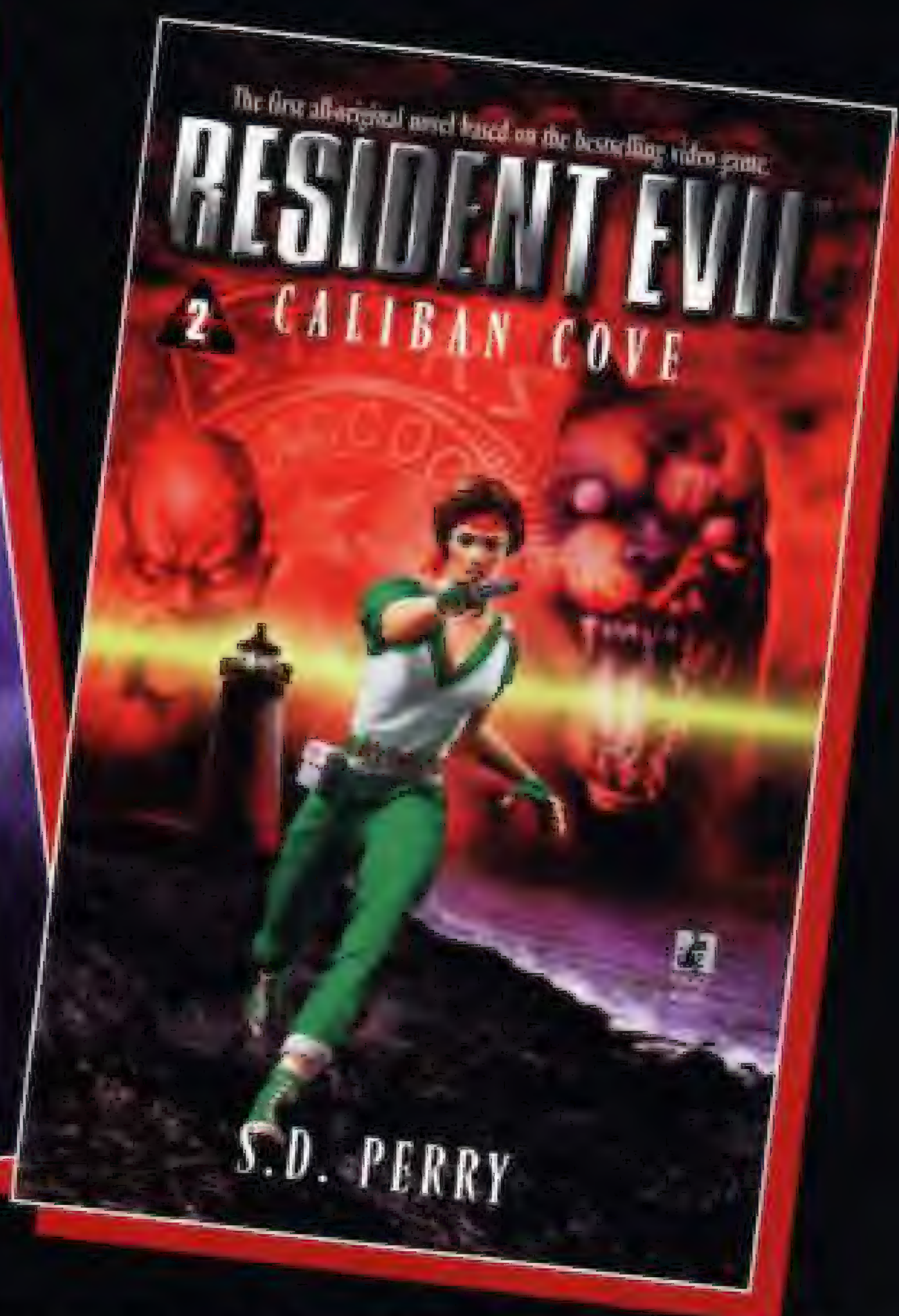
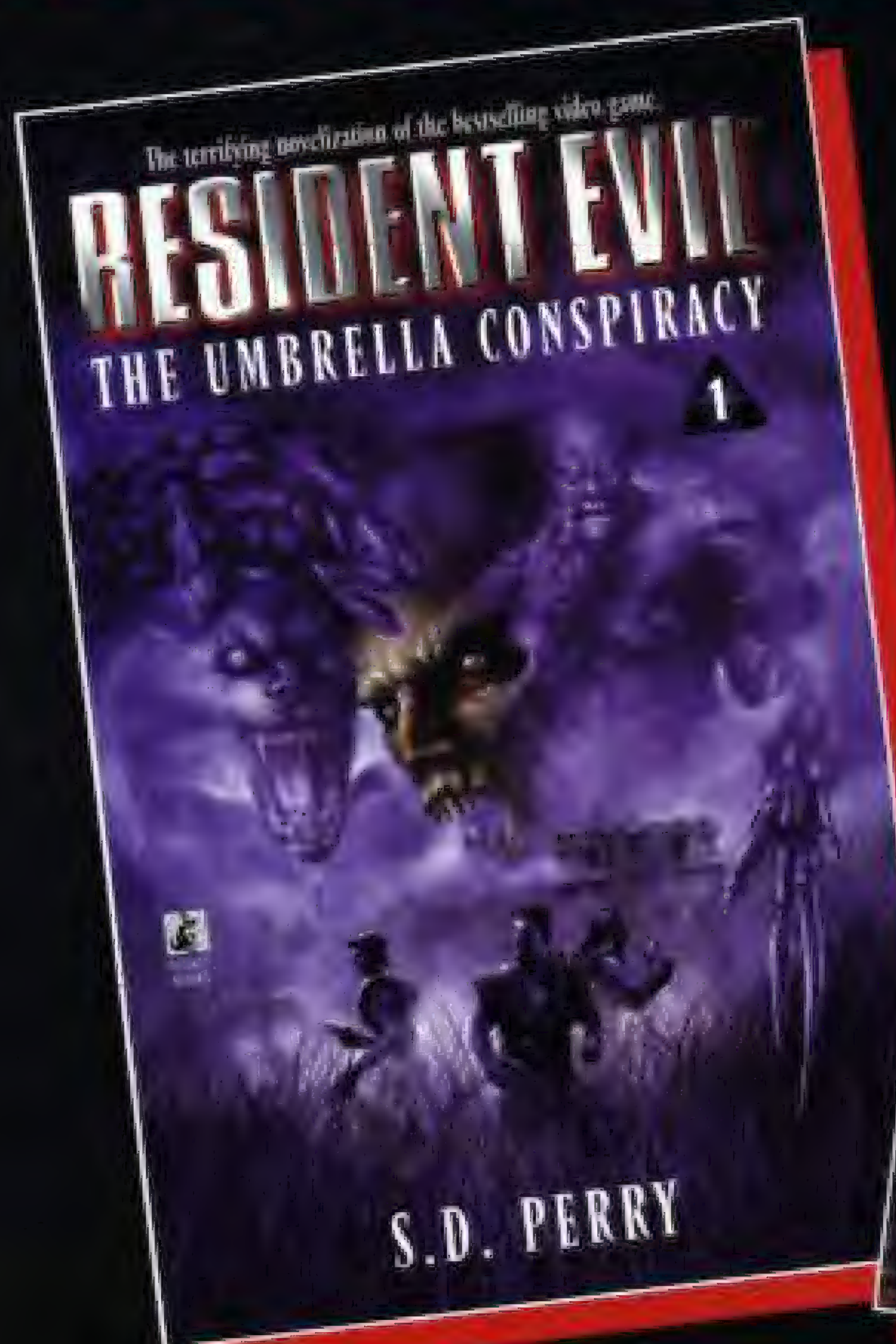


EU NUNCA  
GOSTEI DA  
ESCOLA.

**O FIM.**



# PODRES. FAMINTOS. **RESIDENT EVIL™**



**ROMANCES BASEADOS NA SÉRIE**  
**COMPRA AGORA!**  
**O MUNDO DO SURVIVAL HORROR**  
**FICOU MAIOR AGORA.**



POCKET BOOKS

RESIDENT EVIL™ & ©1998 CAPCOM CO., LTD. ©CAPCOM U.S.A., INC. All Rights Reserved



# RESIDENT EVIL™

**Uma Entrevista com Shinji Mikami**  
*- Produtor de Resident Evil*

*WS: PORQUE VOCÊ ACHA QUE OS VIDEO-GAMES DE RESIDENT EVIL SE TORNARAM TAL SUCESSO INTERNACIONAL?*

**MIKAMI:** EU ACREDITO QUE SEJA PELA TEMÁTICA DO JOGO QUE É TERROR. O TERROR PODE SER SENTIDO POR TODOS, E NÓS CONSEGUIMOS CRIAR UM NÍVEL IMPRESCINDÍVEL DE TERROR. OS JOGADORES FICAM TENSOS, CAUTELOSOS, TEMENDO SEGUIR EM FRENTE.

*WS: COMO VOCÊ DECIDIU O ROTEIRO DE RESIDENT EVIL 2?*

**MIKAMI:** FOI DECIDIDO CONJUNTAMENTE COM A CAPCOM E FLAGSHIP. A FLAGSHIP NÃO ESTAVA ENVOLVIDA EM RESIDENT EVIL 1, MAS ELES SÃO OS RESPONSÁVEIS PELOS CENÁRIOS DE RE2 E DOS FUTUROS GAMES DA SÉRIE.



**A equipe de desenvolvimento de Resident Evil**



**WS:** *EXISTEM MUITOS MINIGAMES EM RESIDENT EVIL 2 (TOFU, POR EXEMPLO). DE QUEM FOI ESSA IDÉIA?*

**MIKAMI:** NÓS COMBINAMOS IDÉIAS DA EQUIPE TODA, ENTÃO A IDÉIA EM SI NÃO PERTENCE À ALGUÉM ESPECIFICAMENTE. NÓS CRIAMOS MINIGAMES PORQUE QUERIAMOS QUE OS JOGADORES RE-JOGASSEM O GAME VÁRIAS E VÁRIAS VEZES. QUANTO AO PERSONAGEM TOFU, ELE ERA USADO PARA TESTES DURANTE O DESENVOLVIMENTO DO GAME. NÓS COLOCAMOS PERNAS E BRAÇOS NO TOFU, E ISSO FOI DIVERTIDO. NÓS DECIDIMOS ADOTÁ-LO PARA O GAME PARA QUE OS JOGADORES PUDESSEM RIR DELE TAMBÉM.

**WS:** *COMO VOCÊ CRIOU AS NOVAS CRIATURAS, COMO O LICKER, QUE ESTÃO EM RESIDENT EVIL 2?*

**MIKAMI:** NÓS TODOS TROCAMOS OPINIÕES E IDÉIAS PARA CRIÁ-LAS.

**WS:** *EXISTEM DIFERENÇAS SIGNIFICATIVAS ENTRE A VERSÃO JAPONESA E AMERICANA DE RESIDENT EVIL 2, COMO HAVIAM EM RE1?*

**MIKAMI:** A VERSÃO AMERICANA DE RE2 É MAIS DIFÍCIL QUE A NIPÔNICA. HÁ TAMBÉM AS "DYING DEMOS" NA VERSÃO AMERICANA QUE FORAM DELETADAS DA VERSÃO JAPONESA. UMA "DYING DEMO" É UMA ANIMAÇÃO GERADA POR COMPUTADOR QUE MOSTRA QUANDO UM JOGADOR MORRE (GAME OVER).

**WS:** *COMO AS INCRÍVEIS ANIMAÇÕES FORAM FILMADAS?*

**MIKAMI:** PRIMEIRAMENTE, USANDO IMAGENS E BONECOS, NÓS CRIAMOS VIDEOS [FOTOS DE CADA ÂNGULO DO BONECO] PARA CRIARMOS IMAGENS PADRÕES. ENTÃO USAMOS FERRAMENTAS DA COMPUTAÇÃO PARA TRADUZIR CADA IMAGEM E CONVERTÊ-LAS EM INFORMAÇÃO PARA PLAYSTATION.

**WS:** *HAVERÁ UM RESIDENT EVIL 3? SE SIM, QUANDO ESTARÁ PRONTO?*

**MIKAMI:** NÓS PLANEJAMOS FAZER UM RE3, MAS NÃO SABEMOS QUANDO.

**WS:** *NÓS VEREMOS JILL E CHRIS DE RESIDENT EVIL 1 NOVAMENTE?*

**MIKAMI:** NÃO FOI DECIDIDO NADA AINDA, MAS EU GOSTARIA DE TÊ-LOS EM UM PRÓXIMO JOGO.

**A ENTREVISTA AINDA NÃO TERMINOU. LEIA O RESTO DEPOIS DE "ILHA DO PERIGO"!!!**





APROXIMANDO-SE DA ILHA BONALE,  
NO LESTE CARIBENHO.

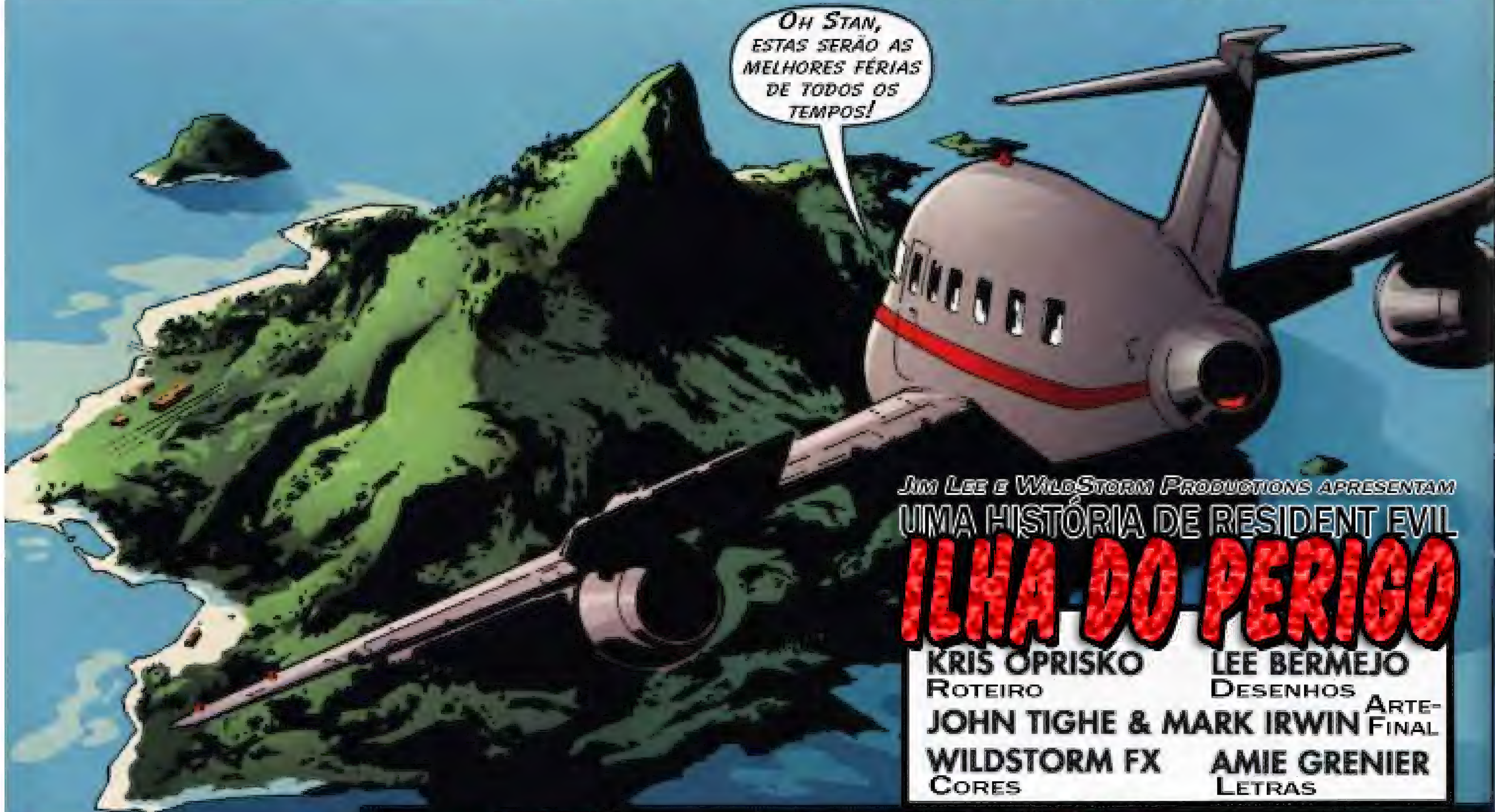


EU AINDA NÃO  
ACREDITO QUE O HOSPITAL ME  
DEU ESSAS FÉRIAS SURPRESA.  
STAN PENSOU EM TUDO.

VOCÊ ESTÁ PRONTA PARA  
DIVERSÃO NO SOL, LESLIE? ESSE  
LUGAR É TÃO EXCLUSIVO QUE ELES  
SÓ PERMITEM 10 CASAIS POR  
VEZ NA ILHA.



OH STAN,  
ESTAS SERÃO AS  
MELHORES FÉRIAS  
DE TODOS OS  
TEMPOS!



JIM LEE E WILDSTORM PRODUCTIONS APRESENTAM

UMA HISTÓRIA DE RESIDENT EVIL

## ILHA DO PERIGO

KRIS OPRISKO

ROTEIRO

JOHN TIGHE & MARK IRWIN

WILDSTORM FX

CORES

LEE BERMEJO

DESENHOS

ARTE-FINAL

AMIE GRENIER

LETRAS

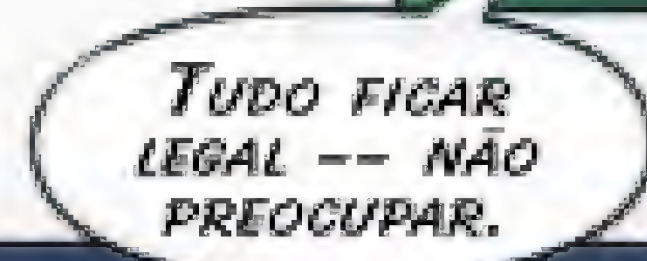
DEPOIS DE UMA NOITE  
ROMANTICA DE JANTAR E  
DANÇA, STAN E LESLIE  
ACORDAM NOVOS.

QUÊ CÊ  
TEM AÍ,  
LES?

A AVENTURA DE HOJE!  
O SNORKEL AQUI PARECE  
INCRÍVEL, E NÓS PODEMOS  
ALUGAR EQUIPAMENTOS NA  
PRAIA.







\*SNORKEL É O NOME DADO AO MERGULHO DE SUPERFÍCIE FEITO SOMENTE DE ÓCULOS E TUBO PARA RESPIRAÇÃO [SNORKEL].



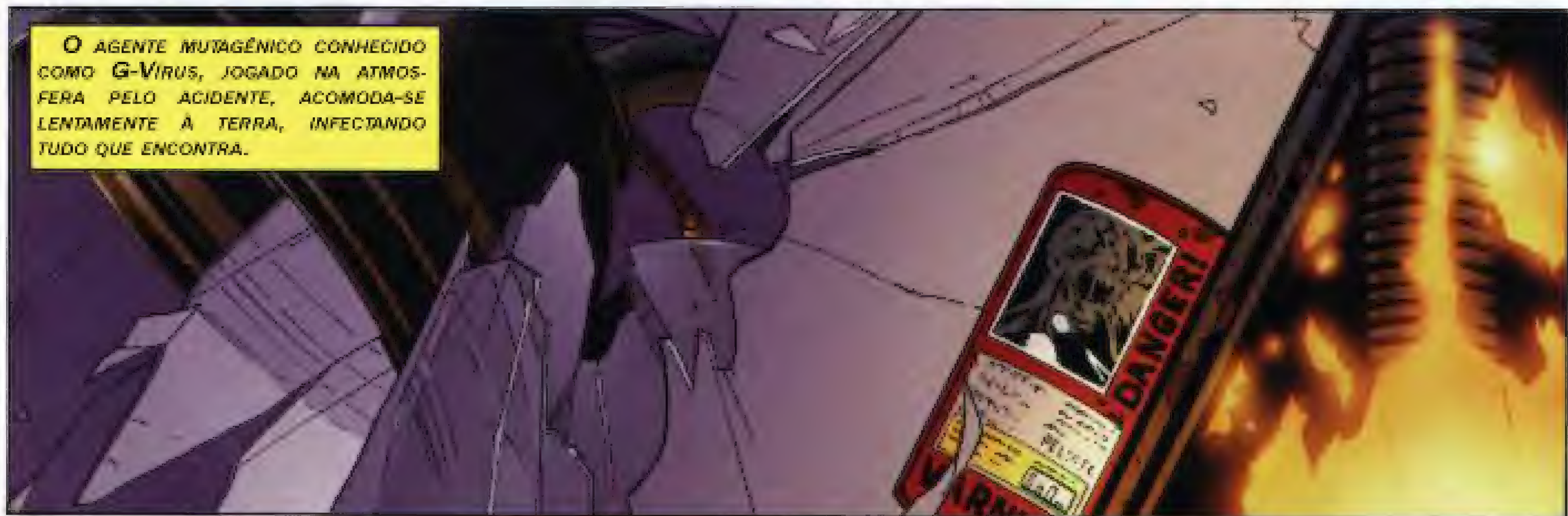
**DESCONHECIDO PARA O FELIZ CASAL, UM AVIÃO CAÍ NO LADO ROCHOSO DA ILHA BONALE.**



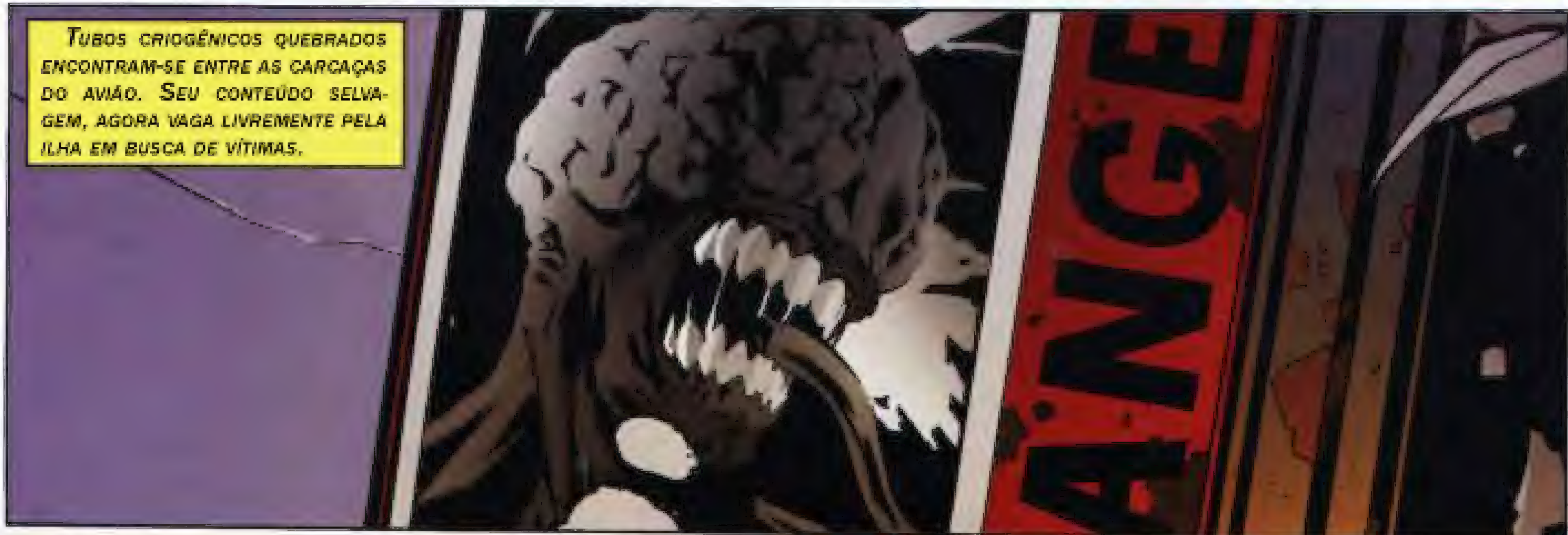
**DESPACHADO DO QG DA UMBRELLA PARA UM LOCAL SECRETO, O AVIÃO E SUA MORTÍFIRA CARGA ACABARAM INEXPERADAMENTE VINDO A CAIR NESSE CANTINHO DO PARAÍDO.**



**O AGENTE MUTAGÊNICO CONHECIDO COMO G-VÍRUS, JOGADO NA ATMOSFERA PELO ACIDENTE, ACOMODA-SE LENTAMENTE À TERRA, INFECTANDO TUDO QUE ENCONTRA.**



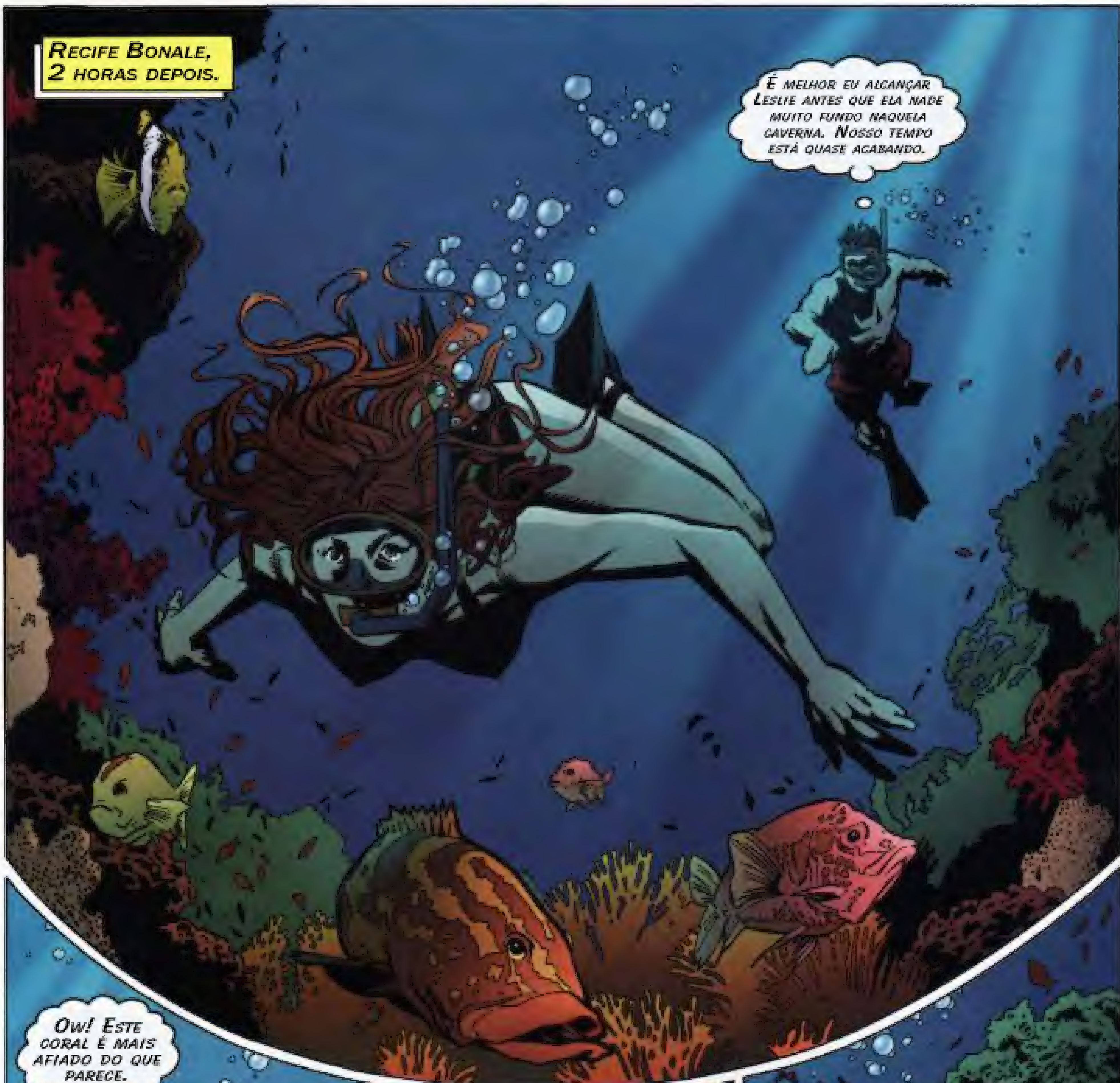
**TUBOS CRIOGÊNICOS QUEBRADOS ENCONTRAM-SE ENTRE AS CARCAÇAS DO AVIÃO. SEU CONTEÚDO SELVAGEM, AGORA VAGA LIVREMENTE PELA ILHA EM BUSCA DE VÍTIMAS.**





**RECIFE BONALE,  
2 HORAS DEPOIS.**

É MELHOR EU ALCANÇAR  
LESLIE ANTES QUE ELA NADE  
MUITO FUNDO NAQUELA  
CAVERNA. NOSSO TEMPO  
ESTÁ QUASE ACABANDO.



OW! ESTE  
CORAL É MAIS  
AFIADO DO QUE  
PARECE.



UMA TIRA DE SANGUE FLUTUA  
PELA ÁGUA AZULADA, DIRECIONA-  
NDO-SE PARA DENTRO DA ESCU-  
RIDÃO DO CORAL E ESTIMULANDO  
UMA GIGANTESCA ENGUIA.

**A PERSEGUIÇÃO  
COMEÇA.**









DROGADO  
MALDITO -- VOCÊ  
NUNCA MAIS VAI  
INGOMODAR  
ALGUÉM!

POK

O CORPO DE ACE AFUNDA  
ATÉ AS PROFUNDEZAS, ASSIM  
COMO A SANGUINÁRIA ENGUIA  
APROXIMA-SE.

VOCÊ  
VIU OS OLHOS DELE,  
LESLIE? ELE DEFINITIVA-  
MENTE TAVA DROGADO.  
A GERENCIA IRÁ QUVIR  
SOBRE ISSO!

GRRAARRR

RRRAAWRR

STAN?  
EU TÔ MEDO.

VOLTE PARA A  
FLORESTA LENTA-  
MENTE, LESLIE. EU  
NÃO ACHO QUE ELES  
NOS VIRAM.





EU NÃO SEI  
O QUE ESTÁ ACONTECENDO  
AQUI, MAS NÓS VAMOS DAR  
O FORA DESSA ILHA AGORA!  
VAMOS PEGAR OS KAYAKS E...

STAN?



ACHO QUE  
ISSO NÃO SEJA  
UMA OPÇÃO.

A ENGUIA, TENDO SE ALIMENTADO DO  
CORPO INFECTADO DE ACE, MUTOU EM UMA  
ABERRAÇÃO DA NATUREZA HORRENDA.





O OLFATO SUPER-DESENVOLVIDO DA FERA SENTE O CHEIRO DE SUA PRESA ORIGINAL...



ESPERA,  
STAN.

EU  
RECONHEÇO AQUELA  
PLANTA AZUL DO MEU  
TREINAMENTO NO  
HOSPITAL.



MYCANTHIUS  
MAVERIGUS, UM  
PODEROSO ANTI-  
SÉPTICO.

SNIK



ISTO DEVE  
LIMPAR MINHA  
FERIDA.

SHK SHK SHK



HUH?

SHK  
SHK  
SHK

PLANTAS  
CARNÍVORAS!  
NÃO DEIXE  
QUE TE  
PEGUEM.











A PEDRA QUE  
CAIU DEU CONTA  
DO...

EU VI. MAS  
OLHA AQUI-- ACHO  
QUE ENCONTREI UMA  
SAÍDA.

VE AQUELA  
ANTENA? AQUELE DEVE SER O  
PRÉDIO DE COMUNICAÇÕES. NÓS  
PODEMOS EMITIR UM SINAL  
PEDINDO AJUDA E SAIRMOS  
DESSE INFERNO.

NÓS TEREMOS  
QUE PASSAR  
POR AQUELES  
DESTROÇOS PARA  
CHEGAR LÁ.

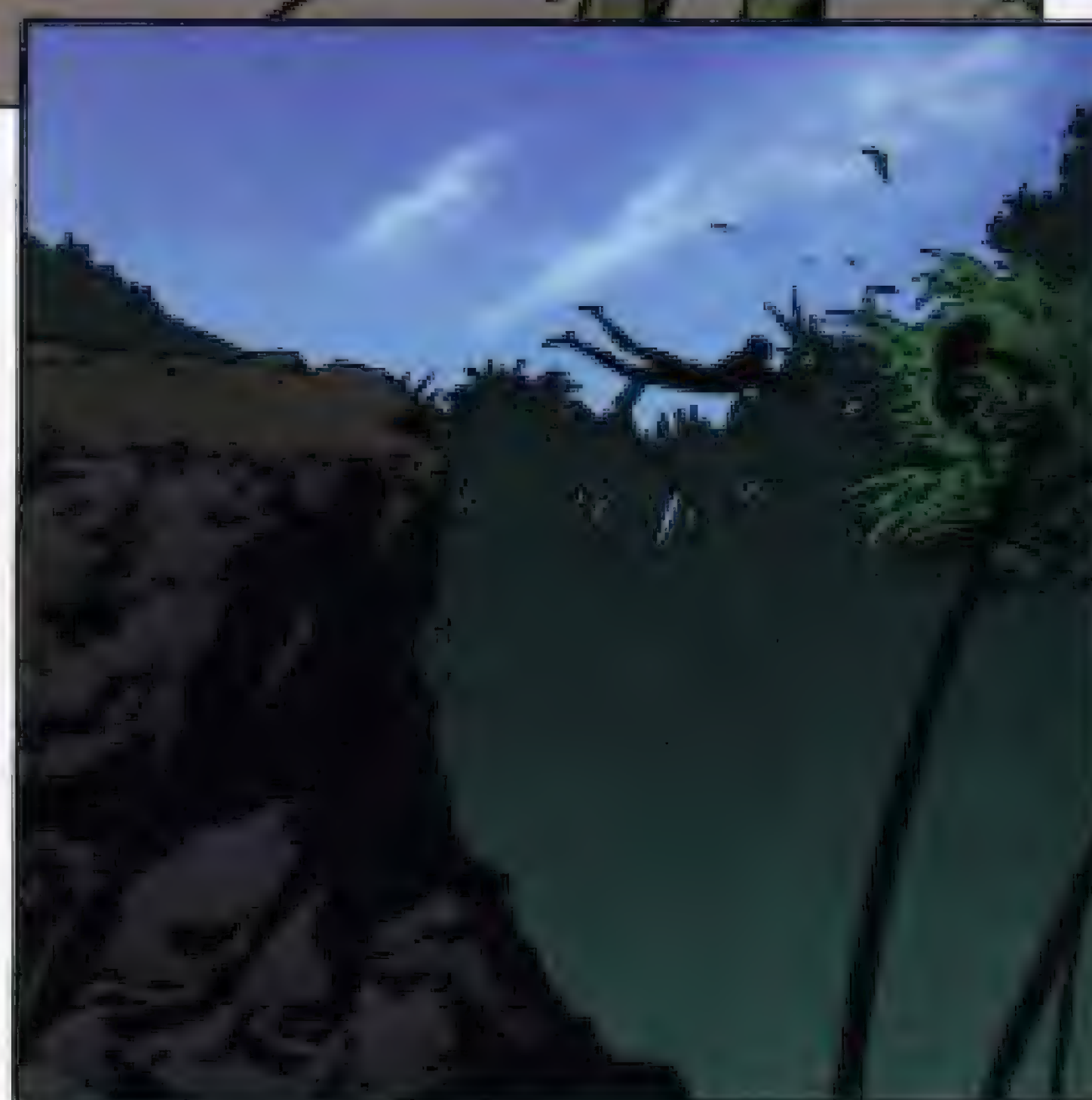
É MELHOR VOCÊ CUIDAR  
DAQUELA FERIDA AGORA,  
LESLIE. SÓ DEUS SABE O  
QUE HÁ ENTRE NÓS E O  
PRÉDIO.

VAMOS DESCAN-  
SAR AQUI EM  
CIMA ANTES.  
PARECE  
SEGURO.

COMO VOCÊ  
ESTÁ?

BEM, ACHO.  
NÓS SÓ ESCAPAMOS DA  
MORTES ALGUMAS VEZES ATÉ  
AGORA, MAS NÃO TEREMOS  
SORTE PARA SEMPRE.









EU NÃO AGUENTO  
MAIS! NÓS VAMOS  
MORRER AQUI!

LESLIE,  
ESPERA!

VOLTA AQUI! EU  
NÃO VOU DEIXAR NADA  
TE ACONTECER.



EU NÃO  
QUERO MORRER,  
STAN. ISSO...  
ISSO NÃO É  
JUSTO!

CALMA.  
O PRÉDIO  
NÃO ESTÁ  
TÃO LONGE.



EU TROUXE  
AGENTE PRA CÁ.  
AGORA VOU NOS  
TIRAR DAQUI.



HUH?







TÊM  
ALGUMA COISA  
NAS ÁRVORES!  
CORRA PARA OS  
ESCOMBROS.



TÊM MAIS  
ATRÁS DE NÓS. O  
QUE SÃO ESSAS  
GOISAS?



EU NÃO SEI,  
MAS ELAS NOS  
CERCARAM.



TEREMOS  
QUE LUTAR PELAS  
NOSSAS VIDAS!

OH DEUS,  
PORQUE EU?







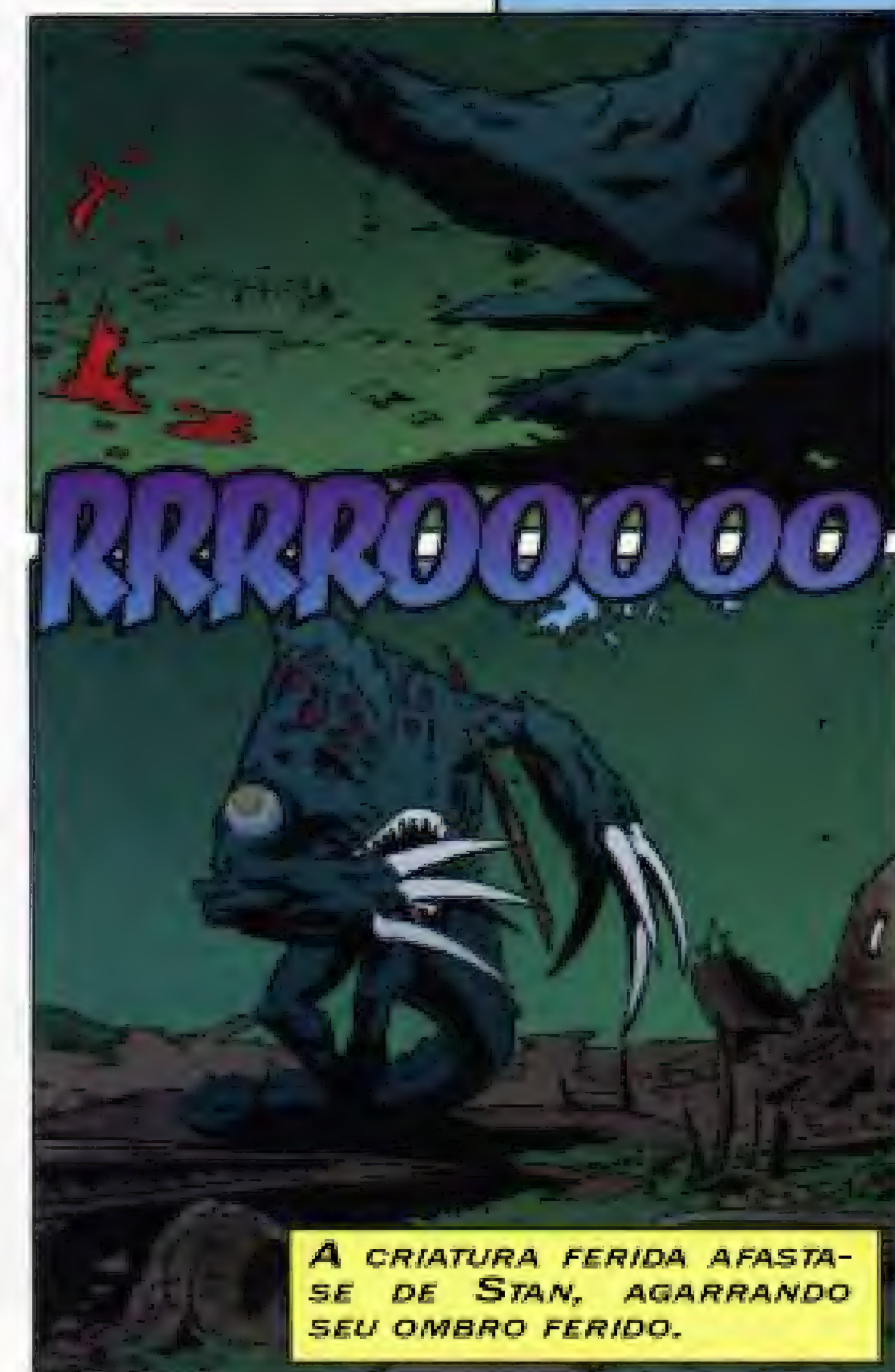




SE ISSO  
BASTOU PARA O AGE,  
TAMBÉM BASTARÁ  
PARA VOCE.



UGGH!



A CRIATURA FERIDA AFASTA-  
SE DE STAN, AGARRANDO  
SEU OMBRO FERIDO.



VAMOS LÁ,  
SÓ MAIS UM  
POUCO...



AGORA!  
PRECISO  
ACERTAR  
ESSA.



PERCEBENDO QUE A FERA SUBIU SOBRE UM PEDAÇO INSTÁVEL DA FUSELAGEM, STAN CONVOCA SUAS FORÇAS RESTANTES PARA PULAR SOBRE O OUTRO LADO.

O ATACANTE MONSTRUOSO É JOGADO PARA TRAZ EM UMA FLORESTA DE METAL RETORCIDO.

MORRE  
DESGRAÇADO,  
MORRE!

AGORA  
VOCÊ É  
SUSHI!

MAYDAY!  
MAYDAY!





SOCORRO!  
ALGUÉM PODE  
ME OUVIR?



NÓS  
OUVIMOS. QUAL  
SUA LOCALIZA-  
ÇÃO? REPITO--  
QUAL SUA  
LOCALIZAÇÃO?

MEU NAMORADO E EU  
ESTAMOS PRESOS NA ILHA  
BONALE E ESTAMOS SENDO  
ATACADOS! TEM UMAS  
CRIATURAS HORRÍVEIS EM  
TODOS OS LUGARES...



UHHH...  
LESLIE...

STAN!  
VOCÊ ESTÁ  
FERIDO!



EU...  
AGUENTO. MATEI  
AQUELA...  
<COF COF>  
...COISA.

DEITE  
AQUI. A  
AJUDA VEM  
VINDO.





OH! SUAS  
COSTELAS ESTÃO  
VISÍVEIS! VOCÊ  
CONSEGUE RESPI-  
RAR BEM?

É MELHOR QUE  
CHEGUEM RÁPIDO  
AQUI. ACHO...  
EU ESTOU MUITO  
MAL.

É..  
DIFÍCIL,  
LESLIE--



NÃO FALE, STAN.  
DESCANSE.

ESCUTA, MEU  
AMOR. SE EU  
MORRER AQUI..



**NÃO!**  
NÃO DIGA  
ISSO! NÓS ESTAREMOS  
A SALVO LOGO. FOI A  
COISA MAIS ESTRANHA  
DO MUNDO. PARECIA QUE  
ESTAVAM ESPERANDO  
MEU PEDIDO...

TALVEZ  
<COF COF>  
ESTAVAM PROCURANDO  
POR AQUELE  
<COF COF>  
AVIÃO.



VOCÊ TEM QUE  
RESISTIR! EU NÃO VOU  
CONSEGUIR SEM VOCÊ.

**WHUP WHUP WHUP**

<COF COF>  
ESCUTA,  
HELICÓPTEROS!







**NÓS VOLTAMOS! AQUI ESTÁ O RESTO DE:**

# Uma Entrevista com Shinji Mikami

**- Produtor de Resident Evil**



Shinji Mikami (à dir.) e Hideki Kamiya

**WS:** NÓS ALGUM DIA VEREMOS O QG DA UMBRELLA NA EUROPA QUE CHRIS E JILL FORAM PROCURAR AO FINAL DE RE1?

**MIKAMI:** ISSO É SEGREDO AINDA...

**WS:** HAVERÃO NOVAS CRIATURAS EM RE3?

**MIKAMI:** AINDA NÃO DECIDIMOS ISSO.

**WS:** QUAIS SÃO SUAS INFLUÊNCIAS? FILMES? LIVROS? REVISTAS? MÚSICA?

**MIKAMI:** EU VEJO COISA DE 50 FILMES POR ANO; JÁ VI A MAIORIA COM ZUMBIS. LEIO ROMANCES DE FANTASIA, COMO "GUIN SAGA". ESCUTO MÚSICAS CLÁSSICAS, TIPO PIANO CONCERTO No. 20 DE MOZART, E JAZZ, COMO "DREAM OF CLEOPATRA" DE BUD POWELL. EU CURTO VIDEO-GAME TAMBÉM, COMO "THE LEGEND OF ZELDA".

**WS:** QUANTAS PESSOAS TRABALHARAM NOS GAMES DE RE?

**MIKAMI:** 60 PESSOAS EM RE1, 50 PESSOAS EM RE2.



*WS: QUAL SEU HISTÓRICO?*

**MIKAMI:** EU ME FORMEI NA UNIVERSIDADE DOSHISHA (UMA DAS UNIVERSIDADES TRADICIONAIS LOCALIZADAS EM KYOTO), EM CIÊNCIAS COMERCIAIS. E ME APROFUNDEI NOS ESTUDOS DE MERCHANDISE. DE ATIVIDADES EXTRA-CURRICULARES, FIZ KENDO E KARATE. ENTREI NA CAPCOM HÁ 8 ANOS. EU ESTAVA ENVOLVIDO NO DESENVOLVIMENTO DE ALADDIN E GOOF TROOP PARA SUPER FAMICOM, E ROGER RABBIT PARA GAME BOY.

*WS: VOCÊ JOGAVA VIDEOGAME ENQUANTO CRIANÇA?*

**MIKAMI:** NÃO JOGUEI VIDEOGAME QUANDO PEQUENO; BRINCAVA FORA DE CASA. O PRIMEIRO JOGO QUE JOGUEI FOI INVASORES DO ESPAÇO, QUANDO ESTAVA NO ENSINO MÉDIO. JOGUEI UMAS QUATRO, CINCO VEZES EM UMA LOJA. QUANDO EU FIZ 20, COMECEI A JOGAR VIDEOGAMES.

**AOS LEITORES:**

**EU ESTAREI CRIANDO OUTROS JOGOS ALÉM DE RESIDENT EVIL, ENTÃO CONTINUEM NOS APOIANDO!**

RESPEITOSAMENTE,  
**SHINJI MIKAMI**  
PRODUTOR DE RESIDENT EVIL





# RESIDENT EVIL™

## GALERIA DE ARTE DOS FÃS



GLENN COBURNS



STEVEN SKLEPPE



RILEY

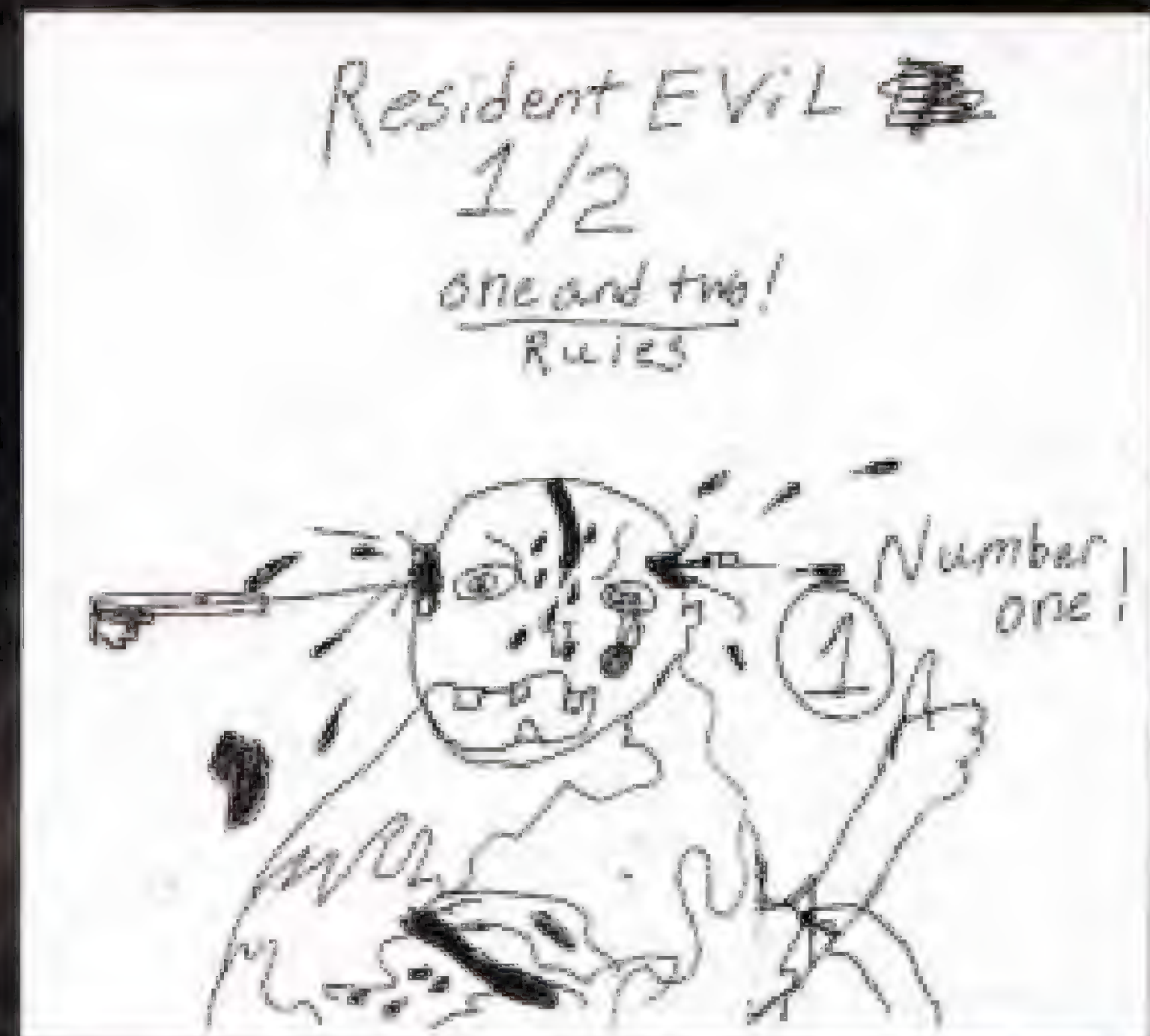


# RESIDENT EVIL™

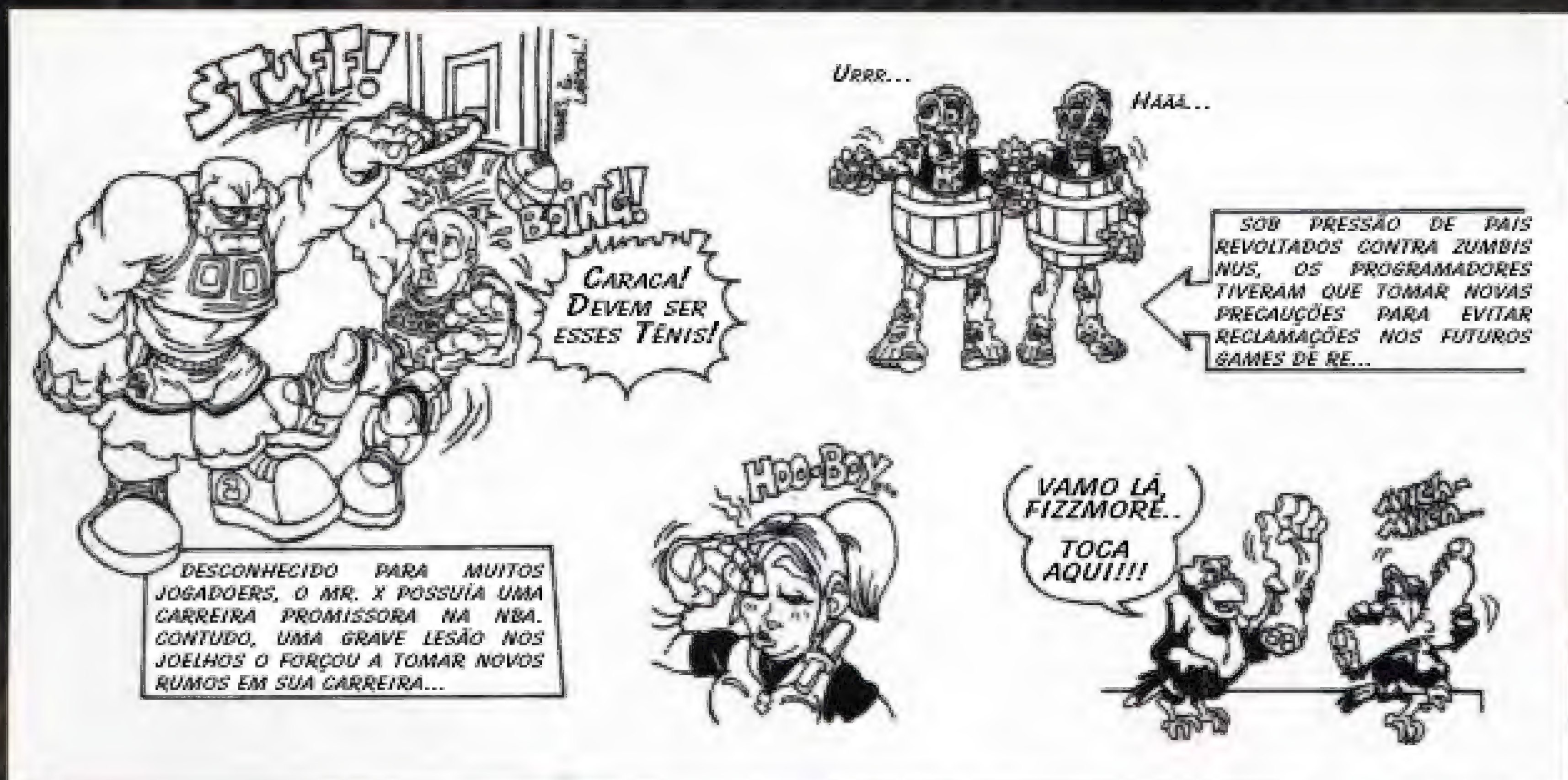
## GALERIA DE ARTE DOS FÂS



JOHN SORNER



BRIAN SPOKRITER







JIM LEE E WILDSTORM PRODUCTIONS APRESENTAM  
UMA HISTÓRIA DE RESIDENT EVIL

# VÔO DA MORTE

**TED ADAMS**  
ROTEIRO

**WILDSTORM FX**  
CORES


**CARLOS D'ANDA**  
DESENHOS

**AMIE GRENIER**  
LETRAS


**MARK IRWIN**  
ARTE-FINAL

**KRIS OPRISKO**  
EDIÇÃO







FOI MAL GALERA, MAS ACHO QUE VAMOS VOAR DE ECONOMICA.




ÓTIMO, PRIMEIRO TIVEMOS QUE NOS LIVRAR DE NOSSOS DISTINTIVOS, E AGORA VAMOS NO MEIO DA MUVUCA, O QUE VIRÁ DEPOIS?



BEM, JÁ QUE VOCÊ PERGUNTOU, ESTE É UM VÔO COMERCIAL E, PORTANTO, NÃO NOS DEIXARÃO PORTAR ARMAS DENTRO DO AVIÃO. ESPERO QUE O CONTATO DO CHRIS NA INGLATERRA NOS CONSIGA ARRUMAR ALGUMAS ARMAS POR LÁ.



VAMOS TENTAR DORMIR NESSE VÔO. NÃO SEI QUANDO TEREMOS OUTRA OPORTUNIDADE.



EU POSSO VÊ-LOS, SENHOR. ELES ESTÃO EMBARCANDO NO AVIÃO.



A UMBRELLA NÃO TEM  
NADA COM QUE SE  
PREOCUPAR. EU TOMEI  
CONTA DA SITUAÇÃO.



\*ALGUNS DOS COPOS DE ÁGUA DO AVIÃO  
TEM UMA SURPRESINHA--UMA VERSÃO DE  
AÇÃO RÁPIDA DO T-VÍRUS. TODOS QUE  
VIAJAM NA PRIMEIRA CLASSE IRÃO GANHAR  
ALGO MAIS ALÉM DE CHAMPAGNE.\*



\*E JÁ QUE OS PILOTOS CONSEGUEM SUAS  
BEBIDAS DIRETAMENTE DA PRIMEIRA CLASSE,  
NÃO PRECISAMOS NOS PREOCUPAR COM ESSE  
AVIÃO FAZENDO QUALQUER OUTRO POUSO.\*



A MENOS QUE  
VOCÊ CONTE O QUE  
ELES FARÃO NO  
OCEANO ATLÂNTICO.







CARAMBA,  
ESSES CARAS JÁ  
TEM ALGUMA COISA  
PARA BEBER.

NÓS TEREMOS QUE  
ESPERAR ESTARMOS NO AR  
ANTES QUE COMEÇEM A  
SERVIR OS CIDADÕES DE  
SEGUNDA CLASSE.



HMMMMPH!



MMMMMM!



PERDE-  
DORES!



AO MENOS  
PARECE QUE NÃO  
SERÁ UM VÔO  
CHEIO.



PRECISAMOS REVER  
NOSSAS MEDIDAS DE  
SEGURANÇA.



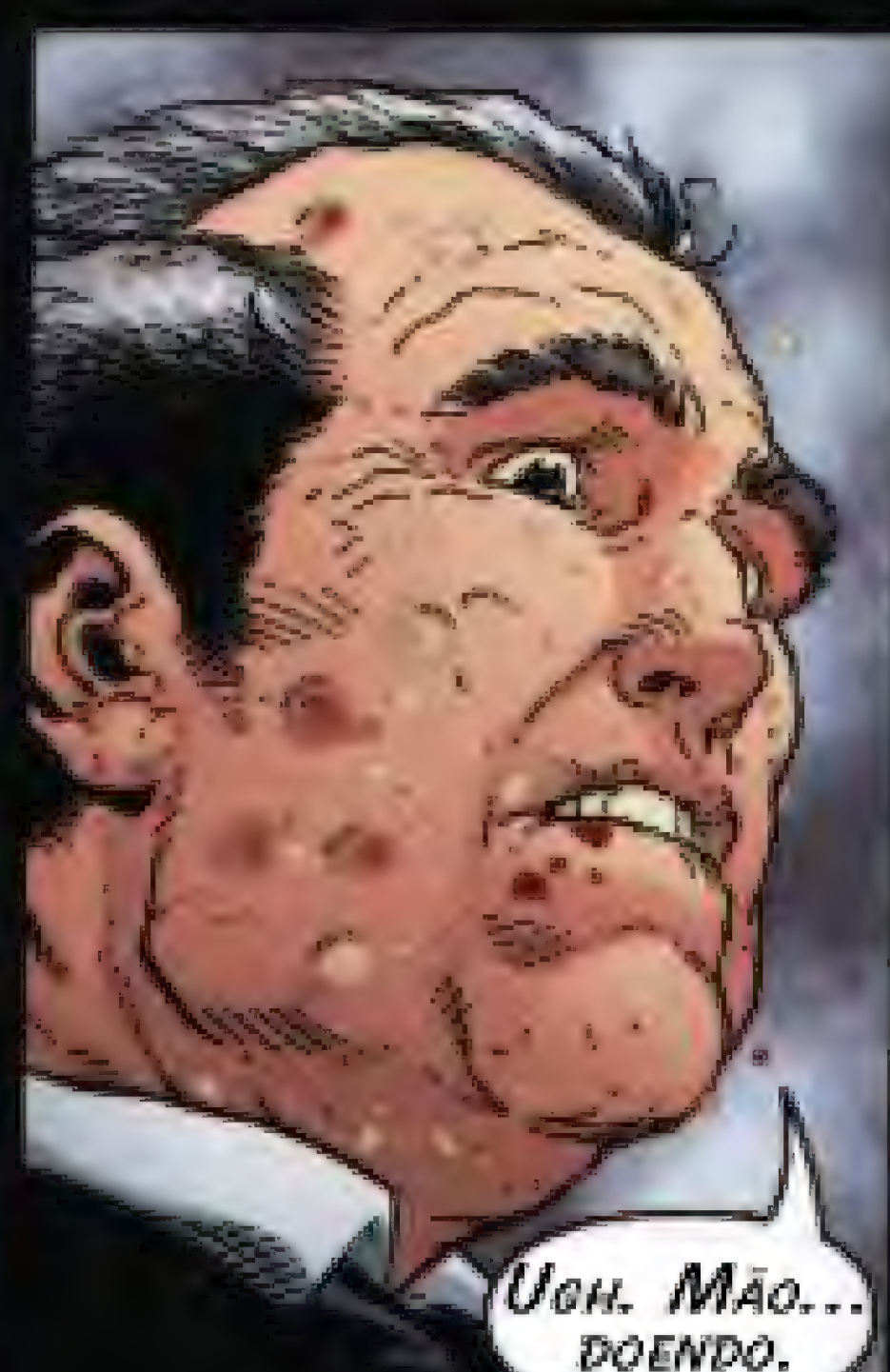
POR FAVOR, PEGUEM O  
PANFLETO À FRENTE DE  
SEU ASENTTO E ACOM-  
PANHEM COMIGO.

UGH. NÃO  
ME SINTO  
BEM.

**COUGH!  
COUGH!**



O QUÊ  
HÁ  
COMIGO?



UGH. MÃO...  
DOENDO.



UGGHHH.





AAAAHHH!!  
O QUE HÁ  
COM VOCÊS?!



HUH?

VOCÊS  
OUVIRAM  
ISSO?



O QUE TÁ  
ACONTECENDO  
ALI?



SOCORRO!  
ELES  
PARECEM  
ZUMBIS!



GHAAARRGGHHH!!





ME ESCUTE,  
PESSOAL!

VÃO RÁPIDO  
PARA A PARTE  
DE TRÁS DO AVIÃO.  
FIQUEM CALMOS  
E NINGUÉM IRÁ SE  
MACHUCAR.



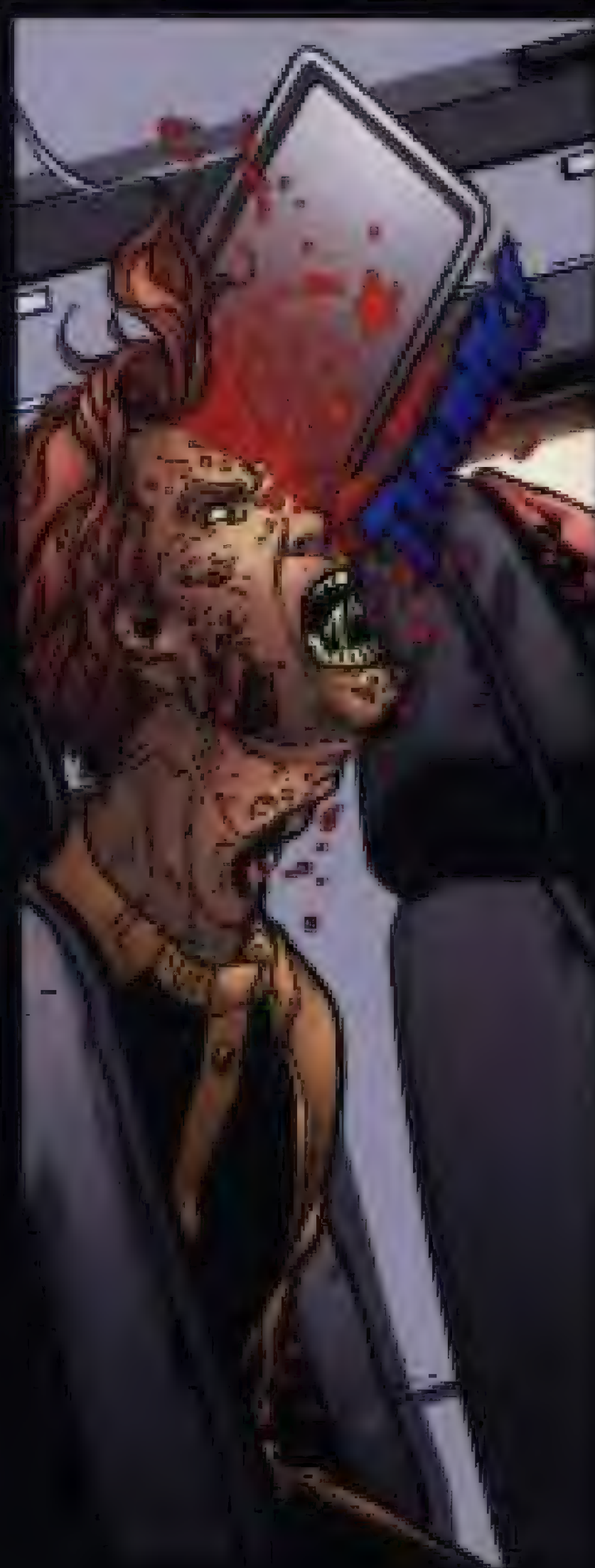
SEM  
ARMA.



SEM  
FACA.



QUE SE DANE,  
EU NÃO IA  
COMER ISSO  
MESMO.



EU SEMPRE  
SOUBE QUE  
COMIDA DE AVIÃO  
PODIA MATAR.





MERDA!

NENHUMA  
DESSAS  
MULHERES  
TEM...

A-HA!



SPRAY DE  
CABELO!



DROGA!



HORA DE  
MUDAR O VISUAL,  
FEDORENTOS  
DESGRAÇADOS!

CLICK!











SAIAM DA  
FRENTE!  
TÊM OUTRO  
ALI!

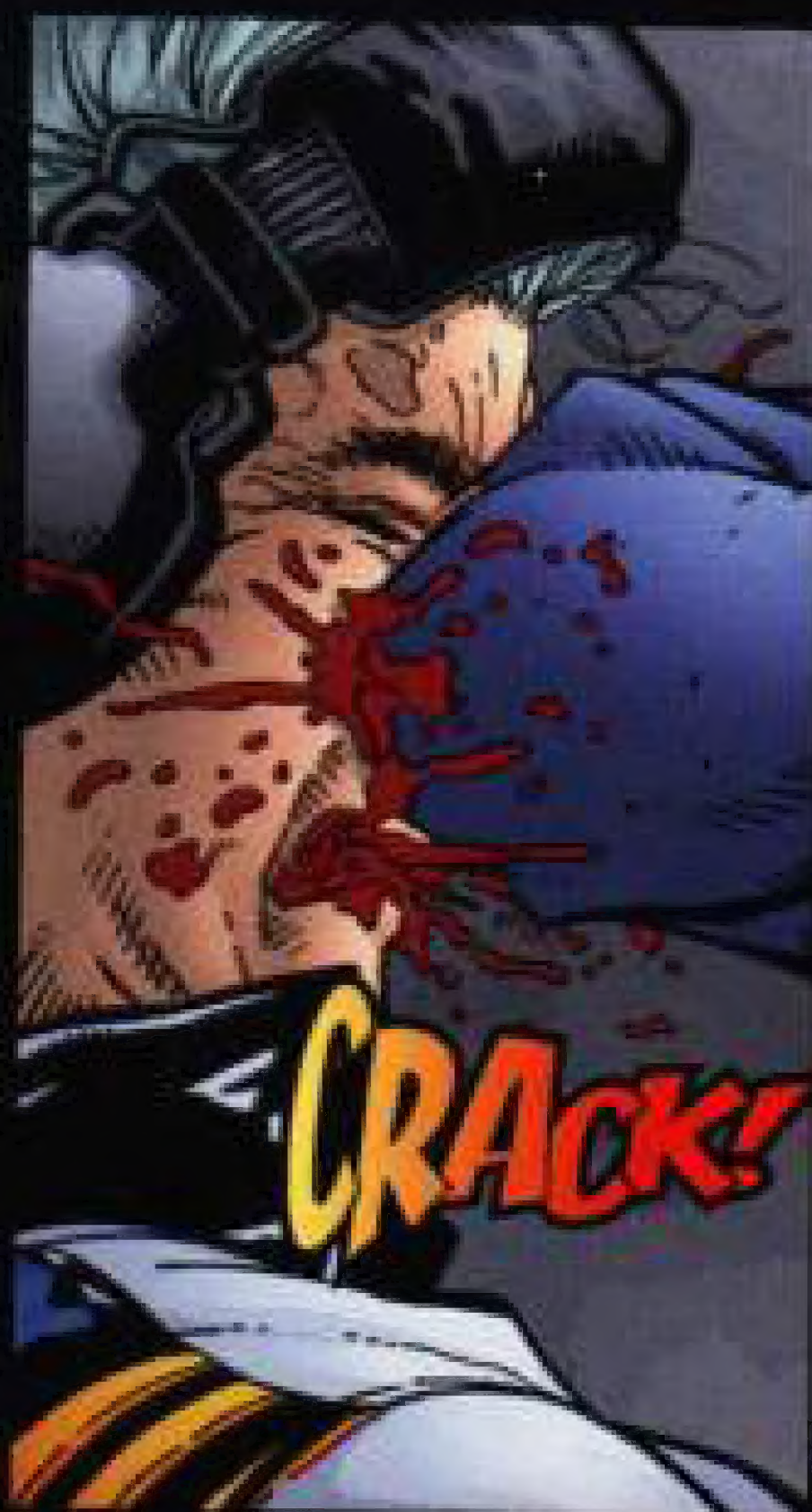


ESTOU  
CANSADA DESSAS  
COISAS!



**SMACK!**

QUEM  
PRECISA DE  
ARMAS?



**CRACK!**



VÊ...

**SWASH!**



SE...



... MORRE!

**CHUNK!**





ATÉ QUE  
NÃO ESTÁ TÃO RUIM  
ASSIM. SÓ SOBRARAM  
ALGUNS ZUMBIS.

UH-OH! ACHO  
QUE TENHO UM  
PROBLEMA AQUI.



EU MATEI  
O PILOTO.

CONTINUA EM "ZUMBIS  
A BORDO", RESIDENT  
EVIL #4.





## **Chris Redfield**

**IDADE: 25**

**TIPO SANGÜÍNEO: O**

**ALTURA: 1,73M**

**PESO: 80KG**

DEPOIS DE CHRIS REDFIELD SER EXPULSO DA FORÇA AÉREA, ELE SE TORNOU SOLITÁRIO. ENTÃO BARRY BURTON O ENCONTROU E O RECRUTOU PARA O NOVO ESQUADRÃO S.T.A.R.S. FORMADO.

CHRIS FOI ENVIADO PARA PROVAR A SI MESMO NA PEQUENA UNIDADE DE RACCOON CITY. ELE É DURÃO, CORAJOSO, COM INTELLECTO FORTE, GRANDE VITALIDADE E VONTADE DE FERRO.

E ESTÁ PRONTO PARA LIDAR COM QUALQUER ADVERSÁRIO QUE CRUZE SEU CAMINHO.



# ***Claire Redfield***

**IDADE: 19**

**TIPO SANGÜÍNEO: O**

**ALTURA: 1,68M**

**PESO: 52 KG**

CLAIRE REDFIELD VEIO À RACCOON CITY PARA INVESTIGAR O MISTERIOSO DESAPARECIMENTO DE SEU IRMÃO MAIS VELHO, CHRIS REDFIELD. ELA É UMA MULHER MODERNA - INTELIGENTE, PERCEPTIVA E ARTICULADA. TAMBÉM POSSUI UM QUÊ DE SELVAGEM.

AUTO-CONFIANTE E CORAJOSA, CLAIRE É TÍPICAMENTE A PRIMEIRA PESSOA A TENTAR COISAS QUE AS OUTRAS NÃO TENTARIAM. CLAIRE É ALTAMENTE OPINATIVA, SARCÁSTICA E UM POUCO MOLECA, MAS ELA POSSUI GENTILEZA, MAIS QUALIDADES FEMININAS.

ELA É ATRAENTE, ANIMADA E OTIMISTA, E CONSIDERAVELMENTE CARINHOSA QUANDO LIDA COM CRIANÇAS.

